Live 14.11

1.0 Introduzione

Il gioco consiste in una grande improvvisazione teatrale in cui tutti i giocatori sono degli attori. Non c'è narrazione o impostazione definita: il proprio personaggio è libero di interagire come crede con gli altri personaggi e la storia che si condivide. Tutto ciò che vedi e che senti è reale e utile ai fini del gioco. Non esistono azioni mimate o descritte e l'azione avviene in tempo reale. Non c'è materiale necessario per giocare se non questo manuale che ogni giocatore deve leggere attentamente.
E' opportuno che i giocatori, per aumentare il coinvolgimento e il realismo del gioco, utilizzino abiti e accessori in stile con l'ambientazione scelta da chi organizza il gioco.
Fin dall'inizio del gioco qualcuno ricoprirà il ruolo di "Magister" e quindi controllerà armi e location di gioco, oltre a verificarne la correttezza.
Oltre ad un Magister servono un minimo di 2 giocatori in modo che possano dare testimonianza dell'avvenuta sessione di gioco.
Non esiste un obiettivo finale se non quello di divertirsi e vivere un'avventura insieme.

1.1 Buonsenso

L'**unica vera regola di questo regolamento è il buonsenso**:
Non bisogna essere fiscali, tenendo presente che in ogni caso il gioco deve andare avanti ed è fondamentale saper distinguere il personaggio dal giocatore per non lasciare che nascano risentimenti tra due persone che semplicemente condividono lo stesso modo di divertirsi.
Ogni giocatore deve conoscere e amministrare le semplici regole inerenti al proprio personaggio, diventando "Magister di se stesso". Questo è un grande atto di fiducia nei confronti del giocatore e sua dimostrazione di maturità.
Durante il gioco tenete presente come riferimento la figura del Magister (riconoscibile dal nastro dei "lavori in corso" intorno al collo) e la posizione del tavolo degli organizzatori, dove potrete recarvi per qualsiasi informazione.

1.2 Sicurezza

Durante il gioco **è vietato ogni tipo di violenza e contatto fisico**, è assolutamente vietato qualunque tipo di colpo alla testa, al seno e ai genitali, sono vietati gli attacchi in affondo (di punta) e in carica (lanciarsi con il peso del corpo contro l'avversario), bisogna anche mettere in condizioni tutti i giocatori di lasciare il campo di gioco in qualsiasi momento lo desiderano: Da evitare ogni azione che possa essere restrittiva o fastidiosa per l'altro giocatore, ad esempio per legare qualcuno basta passargli la corda intorno ai polsi, senza fare effettivamente un nodo, e l'altro giocatore interpreterà come se fosse legato. Allo stesso modo per qualcuno che si vuole imbavagliare.
E' importante che ogni giocatore abbia sempre la possibilità di chiedere aiuto e muoversi per raggiungere quando vuole il tavolo gli organizzatori del gioco.
Le armi devono essere innocue: Solitamente per il gioco da ruolo dal vivo si usano apposite armi che saranno consigliate dai Magister.
Se si hanno degli strumenti particolari, armature o armi è consigliato proporle ai Magister che controlleranno la loro sicurezza e le certificheranno per essere ammesse al gioco.
Armi o proiettili che non sono in perfetto stato NON devono essere utilizzati.
Non è consentito portare armi "vere" alla sessione di gioco, evitare oggetti taglienti o appuntiti neanche come elemento scenico. Affinché un attacco sia valido basta il tocco e malgrado le armi siano innocue è vietato dare colpi forti. Tenendo presente che non è possibile infliggere più di un danno al secondo (v. 3.0) è vietato (oltre che inutile) "martellare" l'avversario di colpi.

1.3 Dichiararsi fuori gioco

In ogni momento un giocatore può dichiararsi "fuori gioco". In questa condizione deve lasciare immediatamente sul terreno di gioco tutti gli oggetti che sono ancora in gioco, tenere le mani ben alzate ed esclamare "fuori gioco!" quando incontra altri giocatori, mentre si dirige il più velocemente possibile fuori dall'area di gioco per poi tornare al tavolo degli organizzatori dove poter ricevere istruzioni per poter eventualmente tornare in gioco. Il "fuori gioco" rappresenta la morte del personaggio che quindi è da ritenersi inesistente per chi lo incontra e che non può avere alcun contatto con gli altri. Questa regola si usa solitamente in caso di morte del personaggio (v. 3.0) o comunque permette a chiunque di abbandonare il gioco quando vuole.
Tutte le informazioni in possesso del personaggio che va fuori gioco saranno perdute, anche rientrando in gioco con un altro personaggio il giocatore dovrà essere attento a non rivelare né utilizzare informazioni raccolte in "altre vite".

2.0 Convenzioni di gioco

Per determinate particolari situazioni di gioco si usano le convenzioni:

- **<u>Inizio e fine sessione di gioco:</u>** La sessione inizia con un Magister che dichiara ad alta voce "Time in". Da quel momento in poi il gioco inizia. Alla fine della sessione un Magister dichiarerà "Time out" e da quel momento in poi la sessione sarà sospesa. **Tra il Time in ed il Time out il gioco procede ininterrottamente**. Sono da evitare i discorsi che non hanno attinenza al gioco e che quindi potrebbero rovinare l'esperienza di gioco.
- **<u>La chiamata "ARS":</u>** Per indicare un particolare evento in gioco (come ad esempio l'effetto di un incantesimo o di un oggetto elaborato) si utilizza la chiamata "ARS": una parola prestabilita da esclamare ad alta voce ed in maniera chiara. A questa chiamata segue un comando semplice ed una portata: Se questo comando è rivolto a voi eseguitelo immediatamente.

Lina sta giocando quando un avversario le dice "ARS! Entro 5 metri! A terra per 30 secondi!". Riconoscendo la chiamata "ARS" Lina è costretta a sedersi a terra per i 30 secondi indicati.

- **<u>Il nastro dei lavori in corso:</u>** Il nastro bianco e rosso utilizzato per indicare una zona di lavori in corso, rappresenta il limite tra un'area in gioco e un'area fuori gioco. Questo tipo di nastro intorno ad un oggetto indica che quell'oggetto non è in gioco e quindi deve essere ignorato dai giocatori come se non esistesse. **Il nastro al collo di una persona** indica che quella persona al momento non è in gioco e gli altri giocatori e quindi non può interagire direttamente con la trama del gioco. Solitamente questa soluzione è utilizzata dai Magister per potersi muovere liberamente all'interno della scena del gioco senza intaccarla e per poter allo stesso tempo richiedere schede dei personaggi e fare controlli organizzativi senza interrompere o modificare il gioco.
- **<u>Il cartello masteriale:</u>** E' un cartellino reso riconoscibile dal simbolo del gioco stampato in evidenza, da considerare invisibile ai fini del gioco, in cui il giocatore trova particolari istruzioni o indizi. E' piegato in due e sulla copertina è riportato il logo del gioco e le eventuali condizioni da soddisfare per poter leggere il contenuto del cartello. I cartelli sono scritti in maniera chiara, in modo da essere comprensibili a chiunque.
Se non ci sono istruzioni diverse, una volta letto il cartellino deve essere strappato e conservato fuori gioco.

Una serratura può portare il cartello "Serratura che necessita 40 secondi di schiamazzi per essere scassinata" e avendo compiuto quando indicato il cartello potrà essere aperto e letto.

- **<u>Furti, perquisizioni e bugie:</u>** Così come è possibile fare di tutto, all'interno del gioco è anche possibile dire di tutto a patto di essere convincenti (tenendo in conto che gli altri potrebbero chiedere delle prove di quello che sosteniamo). E' possibile rubare tutti gli oggetti in gioco (faranno eccezione oggetti di gioco ed oggetti personali dei giocatori). Non appena possibile il ladro deve consegnare al Magister la sua refurtiva in modo che possa essere rintracciata e riconsegnata al legittimo proprietario una volta fuori dal gioco.
L'**equipaggiamento rubato** può essere recuperato dal personaggio e tornare in gioco solo all'inizio dell'ora successiva al furto.
- **<u>Informazioni fuori gioco:</u>** Nel momento in cui due persone scambiano informazioni riguardanti il gioco (via Internet così come nella vita comune) sono da ritenersi automaticamente in gioco e le informazioni acquisite possono essere utilizzate nella storia.

3.0 Combattimento

Il corpo del personaggio è diviso idealmente in 5 zone: **Braccio destro, braccio sinistro, gamba destra, gamba sinistra, ed infine una zona tronco (che comprende testa e tronco)**. Ognuna di queste zone ha 1 punto ferita che rappresenta la salute della parte associata eccetto testa e tronco che hanno 2 punti ferita complessivi.
Il personaggio perderà punti ferita nella zona colpita e se i punti ferita di quella zona arriveranno a zero questo la renderà inutilizzabile. Se la zona viene colpita di nuovo, il colpo toglierà punti alla zona "tronco".

mpugna la sua spada con la mano destra, durante un combattimento viene colpito al braccio destro. Il giocatore dovrà interpretare il dolore, lasciar cadere l'arma e non utilizzare il braccio destro finché non riceverà le dovute cure in gioco.

Nel momento in cui la zona "Tronco" raggiunge 0 punti ferita il personaggio cade a terra in uno **stato di coma**. Il coma dura 100 secondi nei quali il giocatore non può parlare ne muoversi, ma solo restare inerte. Se il personaggio riceve delle cure mediche in tempo, può tornare attivamente in gioco. Se non riceve adeguate cure mediche il personaggio muore e il giocatore deve lasciare sul campo di gioco tutti gli oggetti in gioco che non sono di sua proprietà e dichiararsi "fuori gioco" (v. 1.3) e abbandonare il campo di gioco.
Non è possibile subire dallo stesso avversario più di un danno al secondo. E' inutile quindi accanirsi con serie di colpi sull'avversario.
Sono vietati gli attacchi in affondo (di punta) e in carica (lanciarsi con il peso del corpo contro l'avversario).
Dopo ogni attacco bisogna tornare sulla propria posizione di difesa

ed osservare 1 secondo come tempo di stasi prima di attaccare nuovamente. Questo tempo di stasi è utile all'attaccante per interpretare la pesantezza dell'arma e al difensore per interpretare la durezza del colpo.
Riguardo **armi e armature**:

- Tutte le armi da corpo a corpo (spade, bastoni ecc.) infliggono 1 punto ferita di danno.
- Tutte le armi da distanza (archi, pistole ecc.) infliggono 3 punti ferita di danno.
- Indossare una protezione aggiunge 2 punti ferita nella zona protetta. Armi e scudi non hanno dei punti ferita, possono essere utilizzati fino alla rottura fisica dell'oggetto.

Le armature che hanno subito dei danni devono essere riparate tramite l'Arte specifica "Riparare": Non è possibile riparare un'armatura tramite la magia o con l'Arte "Guarire".

4.0 Magia

La magia (se contemplata dall'ambientazione scelta dal Magister) è un'entità invisibile che il mago richiama tramite l'uso di semplici parole e il sacrificio di sigilli magici. Per "sigillo" si intende un'unità di misura degli effetti di magia che il mago può utilizzare. Il sigillo all'interno del gioco può essere interpretato come gli ingredienti necessari al mago per rendere efficace una magia.
La chiamata con cui un mago evoca l'incantesimo è:

ARS! [effetto]! In [portata in metri] per [durata in secondi]

Con "effetto" si intende un comando semplice (non articolato e non scomponibile in altri comandi) che suggerisca agli altri personaggi l'effetto da interpretare. L'intera chiamata di magia deve essere fatta ad un tono di voce alto e chiaro, in modo che tutti i giocatori possano sentirla correttamente (si consideri il tempo di un secondo a parola). Il mago, dopo la chiamata, può ripetere gratuitamente la formula (richiamata) senza la parola "ARS!" per permettere una migliore comprensione dei giocatori che gli stanno intorno.
Il bersaglio sarà solo la persona che sta di fronte al mago o la persona contro cui indirizza le mani.
Se non sarà specificata una durata, questa sarà di 5 secondi.
Se non sarà specificata una portata questa sarà di 3 metri di fronte al mago che evoca l'incantesimo.

Utilizzare un incantesimo che fermi un avversario nel raggio di quattro metri: "ARS! Fermo! In 4 metri! Per 5 secondi!" rivolgendo le mani verso il suo avversario.

Finita la chiamata, deve essere cura del mago segnare nella sua "carta magia" (reperibile sul sito del gioco) il numero di sigilli magici utilizzati e l'incantesimo effettuato. Sarà la "carta degli incantesimi" a fare testo in caso di contestazioni.
Gli unici effetti particolari da tenere presente riguardo la magia sono:
"DANNO": La magia toglie un punto ferita al personaggio che la subisce. La locazione della zona danneggiata sarà scelta al momento dal giocatore che subisce la magia.
"CURA": La magia restituisce un punto ferita al personaggio che la subisce. La locazione della zona curata sarà scelta al momento dal giocatore che subisce la magia.

Il mago Conner soccorre un alleato in battaglia, avvicinandosi a lui dichiara: "ARS! Cura un danno!" e l'alleato otterrà un punti ferita in una locazione del suo corpo mentre il mago segna sulla sua "carta magia" l'incantesimo eseguito.

Evocare una magia richiede il sacrificio di almeno un sigillo, l'utilizzo della voce e di almeno un braccio che deve avere punti ferita e libertà di movimento.
Estendere di 1 metro la portata entro cui la magia ha effetto richiede il sacrificio di un sigillo per ogni metro aggiuntivo entro cui la magia dovrà avere effetto.
Estendere di 5 secondi aggiuntivi la durata dell'incantesimo richiede il sacrificio di un sigillo aggiuntivo.
Aggiungere un soggetto aggiuntivo all'incantesimo richiede il sacrificio di un sigillo aggiuntivo.
Per ogni protezione indossata eccetto la prima il mago accumula un malus da armatura che aumenta di 1 sigillo per protezione il numero necessario di sigilli magici da utilizzare affinchè l'incantesimo sia compiuto.
Un incantesimo può essere vanificato infliggendo 1 punto ferita di danno al mago che crea l'incantesimo prima che la dichiarazione della formula magica sia finita. Se prima di finire la formula magica il mago subisce 1 punto ferita di danno, l'incantesimo svanisce (il mago lo deve interrompere) in quanto il dolore fa si che il mago perda la concentrazione necessaria per evocare la magia.
L'incantesimo può essere vanificato anche con un contro-incantesimo che abbia semplicemente l'effetto inverso all'incantesimo che si vuole contrastare, diminuendone la durata.

Matteo è vittima dell'incantesimo "ARS! Fermo! 40 secondi!", giunge sul posto Rosario che evoca "ARS! Torna a muoverti! 30 secondi!", riducendo il tempo di effetto dell'incantesimo di paralisi.

5.0 Recupero

All'inizio di ogni ora tutti i giocatori recuperano:

- La metà dei loro punti ferita totali da aggiungere nelle zone scelte dal giocatore.
- La metà del numero totale di sigilli magici.
- La metà del numero totale di cartelli masteriali.
- Gli oggetti che gli sono stati rubati nell'ora di gioco precedente.
- Sarà cura del giocatore recarsi al tavolo degli organizzatori per ottenere il materiale che gli spetta.

6.0 Gestione del personaggio

Negli eventi più lunghi i personaggi possono essere migliorati accumulando "Punti Esperienza" che permettono l'acquisizione di alcune **abilità particolari dette Arti**.
Partecipare ad un evento live (con vestiti e accessori in tema con l'ambientazione di gioco) vuol dire guadagnare automaticamente 1 punto esperienza all'inizio dell'evento. Il Magister può assegnare punti esperienza aggiuntivi a sua discrezione, ad esempio per ricompensare chi riesce a completare degli obiettivi in gioco.
Tenendo presente un valore unico di Punti Esperienza totali, il numero di Punti Esperienza necessari per ottenere nuove Arti è progressivo di una unità: La prima Arte si ottiene col primo Punto Esperienza, la seconda arrivando a 3 Punti Esperienza totali (1+2), la terza accumulandone 6 (3+3), la quarta 10 (6+4) e così via.
Ogni personaggio può portare in gioco solo un inventario base di: Un'arma, un'armatura ed uno strumento. Non contano elementi scenici o di costume. A questi si potrà aggiungere un oggetto per ogni Arte aggiuntiva che il personaggio ha acquisito.

Alice inizia ad interpretare un nuovo personaggio ed entra in gioco con una spada, un corpetto e delle bende per guarire. Prendendo a seconda Arte sceglie di portare in gioco due spade.

Ecco una lista di Arti che il personaggio può acquisire, gli effetti delle Arti sono cumulabili acquisendo la stessa Arte quante volte si vuole:

Arte	Descrizione
Guarire	Permette di curare se stessi o un altro personaggio (v. 3.1). Strofinando la zona da guarire con un tessuto ruvido (come delle bende) producendo il suono di un fruscio per 20 secondi, si recupera 1 punto ferita (per ogni Arte guarire che si possiede) nella parte guarita.
Riparare	Permette di riparare le armature dai punti ferita che subiscono in combattimento (v. 3.1). Aumenta di 1 punto ferita (per ogni Arte riparare che si possiede) il recupero che si può dare agli oggetti mimando l'azione di riparare per 20 secondi. L'azione da mimare per riparare è battere contro il terreno un oggetto rigido (un martello o un bastone) producendo il suono di un colpo secco contro il terreno.
Utilizzare [strumento]	-20 secondi nell'elaborazione di un cartello masteriale relativo allo strumento. es. "Utilizzare arnesi da scasso" permetterà di aprire in 20 secondi una serratura che ne richiedeva 40.
Combattimento con [arma]	+1 danno utilizzando un tipo di arma da specificare.
Punto ferita [braccia / gambe /torso]	+1 punti ferita base in una o più zone del corpo da specificare. Le zone sono: "Braccia" (+1 al braccio destro e +1 al sinistro) "Gambe" (+1 gamba destra e +1 sinistra) "Torso" (+2 al torso).
Rigenerazione	+3 punti ferita al recupero automatico
Magia	+5 sigilli magici totali (v.4.0)
Velocità magica	-1 al numero di sigilli necessari per aumentare la durata di un incantesimo di 5 secondi
Ampiezza magica	-1 al numero di sigilli necessari per aumentare la portata degli incantesimi di 1 metro
Magia distruttiva	Permette di caricare 1 danno extra ad ogni incantesimo.
Magia curativa	Permette di curare 1 punto ferita extra ad ogni incantesimo.
Magia multipla	-1 al numero di sigilli necessari per aumentare i bersagli degli incantesimi
Resistenza magica	Aumenta di 3 il numero di punti ferita che si devono subire per lasciar vanificare unincantesimo
Cartelli masteriali	Permette di piazzare 5 "cartelli masteriali" in gioco e attribuirgli il valore di un punto ferita di danno, di cura o 10 secondi di un comando semplice. Il loro limite è che gli altri giocatori devono aprire il cartello masteriale e leggerlo, quindi in una azione consapevole. Una volta utilizzato, il cartello deve essere strappato. Per ogni volta che acquisisce questa Arte il personaggio ottiene 5 cartelli extra.
Cartelli rapidi	Aumenta di 5 secondi la durata base dell'effetto che si vuole dare ai propri cartelli masteriali.
Cartelli distruttivi	Permette di caricare 1 danno extra ad ogni cartello masteriale.
Cartelli curativi	Permette di curare 1 punto ferita extra ad ogni cartello masteriale